

# Zahlenjux

Auteur: Eric Eiseman

Uitgegeven door Pelikan, 1974

Een rekenlegspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de webmaster.

---

## Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 set getal- en bewerkingsstenen
- 4 standers
- 2 plastic zakken
- 1 spelhandleiding

## Doel

Probeer, door het gepast aanleggen van getal- en bewerkingsstenen, gelijkheden te vormen die de meeste punten opbrengen.

## Spelverloop

1. Steek de rode bewerkingsstenen in de rode zak en de witte getalstenen in de witte zak.
2. Elke speler neemt een staander. Bepaal wie het spel begint. Alle spelers nemen 7 getal- en 4 bewerkingsstenen uit de zakken en plaatsen ze op hun standers.
3. De eerste speler probeert een gelijkheid op het speelbord te plaatsen; b.v.  $5+7=12$  of  $4 \times 8=32$ . De eerste gelijkheid moet in het midden van het speelbord liggen.
4. Om stenen op het speelbord te plaatsen, gelden de volgende afspraken:
  - Op de gele velden (zonder symbolen) mogen enkel getalstenen geplaatst worden.
  - Op de gele velden met symbolen worden enkel rode bewerkingsstenen geplaatst.
  - De groene velden met het gelijkheidsteken verbinden de rekenopdracht met de oplossing van de gelijkheid. Er worden geen stenen op geplaatst.
  - Het antwoord moet uit één getalsteen bestaan. Bij ' $7 \times 8=$ ' hoort dus '56' en niet '4x14'.
  - De rekenopdrachten mogen horizontaal of verticaal geplaatst worden. Hun antwoord moet rechts of eronder staan.
  - Alle getallen moeten vanuit dezelfde leesrichting kunnen gelezen worden. Het speelbord wordt zo geplaatst dat er zich rechts en onderaan een smalle rij gele velden bevindt.
5. Als een speler een correcte gelijkheid geplaatst heeft, volgt een waardering: het hoogste getal uit de gelijkheid wordt vermenigvuldigd met
  - FACTOR 1 bij een optelling (bij  $20+30=50$  wordt  $50 \times 1=50$ p gescoord),
  - FACTOR 2 bij een aftrekking (bij  $16-12=4$  wordt  $16 \times 2=32$ p gescoord),
  - FACTOR 3 bij een vermenigvuldiging (bij  $6 \times 8=48$  wordt  $48 \times 3=144$ p gescoord),
  - FACTOR 4 bij een deling (bij  $56:8=7$  wordt  $56 \times 4=224$ p gescoord).

De gescoorde punten worden op een blaadje genoteerd zodat iedereen steeds kan

zien hoe hoog de individuele scores zijn.

6. Vervolgens neemt de speler voldoende nieuwe stenen uit de zakken zodat hij weer 7 getal- en 4 bewerkingsstenen bezit.
7. Nu komt de volgende speler aan de beurt. Zijn gelijkheid moet echter zo geplaatst worden dat er minstens één reeds liggende getalsteen op het speelbord gebruikt wordt. Dit geldt voor elke volgende speler.
8. Als een speler geen nieuwe gelijkheid kan plaatsen, geeft hij zijn 7 getalstenen of zijn 4 bewerkingsstenen terug (in de zak mengen) en vervangt die door een gelijk aantal nieuwe stenen van die soort. Hij mag geen nieuwe gelijkheid plaatsen deze beurt. Daardoor komt zijn linkerbuur meteen aan de beurt.
9. Als een speler een gelijkheid kan voltooien door slechts één bewerkingssteen te plaatsen, bekommt hij de punten van deze nieuwe gelijkheid en mag hij aanvullend nog eens spelen (of zijn stenen omruilen - zie punt 8).
10. Het spel eindigt zodra alle getalstenen verbruikt zijn en
  - een speler al zijn getalstenen geplaatst heeft of
  - geen enkele speler nog in staat is om een nieuwe gelijkheid te vormen met hun beschikbare stenen.

In het eerste geval bekommt de speler de waarde van alle overgebleven getalstenen bij zijn medespelers en voegt deze som aan zijn eigen score toe.

In het tweede geval bekommt elke speler de waarde van zijn overgebleven getalstenen als minpunten en trekt deze van zijn score af.

11. Wie nu de meeste punten scoort, wint het spel.

---

Date Last Modified: 25-04-2003

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief